

PLACEMAKING DI EMBUNG POTORONO SEBAGAI RUANG PUBLIK DAN TEMPAT REKREASI

Arina Silmi Zulfa¹, Rini Darmawati², Nisrina Salsabila Almira³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 22512086@students.uui.ac.id

ABSTRAK : Selain sebagai tempat penampungan air, area sekitar embung biasanya juga dimanfaatkan sebagai ruang publik bahkan tempat rekreasi. Embung Potorono merupakan salah satu embung yang difungsikan sebagai ruang publik sekaligus tempat rekreasi. Embung Potorono terletak di Desa Salakan, Potorono, Banguntapan, Bantul. Embung Potorono merupakan embung milik desa dan dikelola sendiri oleh pemerintah desa serta warga setempat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terjadinya proses placemaking di kawasan Embung Potorono serta mengetahui interaksi dan aktivitas apa saja yang dilakukan oleh pengunjung Embung Potorono. Penelitian ini dilakukan di area sekeliling Embung Potorono dengan metode kualitatif deskriptif, data didapatkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi langsung, dokumentasi, serta studi literatur. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah place-centered-mapping yang digunakan untuk memetakan aktivitas pengunjung pada setiap area embung. Hasil penelitian menunjukkan proses placemaking yang terjadi didasari oleh adanya fasilitas yang mendukung berbagai aktivitas pengunjung. Fasilitas tersebut berupa area panggung hiburan, berbagai area permainan, area PKL, serta jalur pedestrian sekeliling embung. Pengunjung embung seringkali melakukan aktivitas pada area tersebut mulai dari aktivitas rekreasi, olahraga, dan ekonomi. Dari penelitian juga ditemukan permasalahan yang sebaiknya diatasi dengan penataan ulang area embung sehingga area embung lebih hidup dan kenyamanan pengunjung tetap terjaga.

Kata Kunci : Embung Potorono, placemaking, ruang publik, tempat rekreasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Embung merupakan sebuah bangunan artifisial berbentuk cekungan yang berfungsi untuk konservasi air serta sebagai tempat menampung dan menyimpan air dengan kapasitas tampungan yang lebih kecil dibandingkan dengan waduk ataupun bendungan (Kodoatie & Sjarief, 2010). Air hasil tampungan embung selama musim hujan akan dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan pengairan suatu daerah di musim kemarau. Selain fungsinya sebagai tempat konservasi air, kawasan sekitar embung biasanya juga dapat digunakan sebagai ruang publik yang mewadahi aktivitas-aktivitas masyarakat yang mengunjungi kawasan embung. Embung Potorono merupakan salah satu embung yang juga difungsikan sebagai ruang bagi masyarakat umum beraktivitas

Embung Potorono merupakan sebuah bangunan konservasi air yang terletak di Desa Salakan, Potorono, Banguntapan, Bantul. Pada tahun 2017 Embung Potorono mulai dibangun di atas lahan seluas 3,2 ha dengan luas tampungan air sebesar 4000-5000 m². Embung ini dibangun atas usulan dari Pemkab Bantul melalui Dinas Lingkungan Hidup sebagai usaha pemeliharaan dan penyimpanan sumber daya alam khususnya air hujan. Embung Potorono sendiri saat ini telah menjadi aset desa dan dikelola oleh pemerintah desa. Pembangunan Embung Potorono ini awalnya ditujukan sebagai konservasi air untuk sumber irigasi bagi warga setempat di musim kemarau. Seiring berjalannya waktu, Embung Potorono kemudian juga berfungsi sebagai ruang publik dan juga tempat rekreasi yang dapat diakses oleh siapapun.

Placemaking merupakan suatu proses oleh pengguna untuk meningkatkan kualitas dan menghidupkan suatu ruang dan tempat (Syafriny et al., 2013). *Placemaking* dalam ruang publik berarti masyarakat merupakan pemilik dari ruang publik tersebut. Dalam usaha

meningkatkan kualitas serta menghidupkan suatu ruang dan tempat diperlukan adanya partisipasi dari kelompok pengguna agar suatu ruang dan tempat tersebut menjadi lebih baik (Wardhani et al., 2023).

Terjadinya *placemaking* di Embung Potorono didukung oleh adanya fasilitas-fasilitas yang memadai di area sekitar Embung Potorono. Fasilitas-fasilitas yang beragam di Embung Potorono ini mampu meningkatkan daya tarik pengunjung terhadap Embung Potorono. Pada kawasan Embung Potorono sendiri terjadi aktivitas dan kegiatan yang beragam. Aktivitas dan kegiatan tersebut antara lain berupa rekreasi, olahraga, kuliner, dan juga hiburan. Aktivitas rekreasi di Embung Potorono ini didukung oleh fasilitas berupa area khusus permainan anak, wahana bebek air dan kano, serta perahu yang dapat dinaiki oleh pengunjung. Selain itu, pengunjung juga dapat menikmati pemandangan dari embung sembari duduk bersantai di sekeliling Embung Potorono. Pengunjung yang datang ke Embung Potorono juga biasanya melakukan kegiatan olahraga berupa *jogging*, senam, ataupun hanya sekedar jalan mengitari area Embung Potorono. Pada kawasan Embung Potorono ini juga terdapat panggung hiburan yang digunakan oleh masyarakat untuk tampil menyanyi setiap sore hari di akhir pekan. Pengunjung yang datang biasanya menyaksikan hiburan ini sembari menikmati kuliner yang diujakan oleh pedagang.

Kawasan Embung Potorono ini sangat mendukung untuk terjadinya aktivitas yang beragam. Fasilitas-fasilitas di kawasan embung tersebut dapat memadai berbagai kegiatan pengunjung. Terdapat beberapa fasilitas penunjang di sekeliling kawasan Embung Potorono yang berupa area bermain, area hiburan, area taman, kursi, gazebo, dan juga tempat sampah. Pengunjung Embung Potorono sendiri cukup ramai khususnya pada akhir pekan. Dengan fungsinya sebagai ruang publik sekaligus tempat rekreasi yang banyak dikunjungi oleh masyarakat umum serta terdapat banyak aktivitas di dalamnya, maka hal tersebut dapat membawa beberapa dampak yang kurang baik bagi pengalaman pengunjung. Dampak tersebut berupa adanya potensi terganggunya mobilitas serta sirkulasi pengunjung pada waktu-waktu tertentu yang tentunya dapat mengganggu kenyamanan pengunjung tersebut

Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses *placemaking* yang terjadi di Embung Potorono?
2. Bagaimana interaksi dan aktivitas pengunjung yang terjadi di Embung Potorono?

Tujuan

1. Mengetahui proses *placemaking* yang terjadi di Embung Potorono
2. Mengetahui interaksi dan aktivitas pengunjung yang terjadi Embung Potorono

KAJIAN PUSTAKA

Placemaking

Placemaking merupakan suatu proses transformasi *space* menjadi *place* yang didukung oleh adanya suatu pemicu (Beattie, 1985). *Space* merupakan tempat yang tercipta berdasarkan elemen pembentuknya (Wardhani et al., 2023). Sedangkan *place* berarti suatu pengalaman dan makna ruang yang tercipta atas dasar adanya pemicu terjadinya aktivitas di dalam *space* ataupun ruang tersebut (Dovey, 1985). *Placemaking* merupakan proses menciptakan kualitas ruang ataupun tempat yang membuat seseorang ingin bekerja, bermain, belajar, dan hidup di dalamnya (Wyckoff, 2014). Terjadinya *placemaking* di suatu tempat ataupun ruang dapat meningkatkan kualitas dari suatu ruang tersebut sekaligus memberikan makna ruang yang lebih hidup. *Placemaking* serin gkali dikaitkan dengan bagaimana citra suatu tempat dapat menarik pengunjung maupun penghuni baru pada tempat tersebut (Lintelo & Hemmersam, 2024)



Gambar 1 Diagram What Makes a Great Places?
Sumber : Project for Public Space, 2011

Berdasarkan *Project for Public Space* (PPS) oleh (Madden, 2011) terdapat 4 kriteria yang mendukung terjadinya *placemaking*, yaitu :

1. *Access and Linkages*
Bagaimana akses dan keterkaitan dalam menuju suatu tempat dilihat dari kemudahan serta kenyamanan selama menuju tempat tersebut. Indikator dari hal ini mulai bagaimana jalan tersebut mudah diakses hingga dipahami oleh pengunjung yang akan datang.
2. *Comfort and Image*
Suatu tempat memiliki citra yang baik sehingga menciptakan kenyamanan bagi pengunjung. Hal tersebut ditinjau dari berbagai hal mulai dari sejarah, kebersihan, keamanan, maupun dari segi kenyamanan lingkungan tersebut yang didukung oleh fasilitas yang baik berupa peneduh, tempat duduk, ataupun jalur pedestrian.
3. *Uses and Activity*
Terjadinya aktivitas oleh pengunjung pada suatu tempat. Tempat tersebut mendukung terjadinya berbagai aktivitas pengunjung karena tempat tersebut memiliki daya tarik serta fungsi yang bermanfaat bagi pengunjung sehingga membuat pengunjung datang kembali ke tempat tersebut.
4. *Sociability*
Tempat tersebut mendorong terjadi suatu interaksi antar individu yang mengunjungi tempat tersebut. Tempat tersebut memiliki keragaman dalam segi aktivitas maupun variasi pengunjung yang memicu terjadinya suatu interaksi. Tempat tersebut juga membuat pengunjung merasa nyaman karena tempat tersebut familiar maupun terbuka untuk berinteraksi dengan siapa saja,

Embung

Embung merupakan bangunan yang memiliki kegunaan sebagai tempat untuk menyimpan dan menampung air yang berlebih saat musim hujan yang akan digunakan pada musim kemarau untuk berbagai keperluan (Kodoatie & Sjarief, 2010). Selain fungsinya sebagai tempat penampungan dan penyimpanan air, kawasan sekitar embung biasanya juga dimanfaatkan sebagai area publik yang dapat digunakan oleh masyarakat umum. Pengembangan area embung sebagai area publik dilengkapi dengan adanya penambahan fasilitas-fasilitas yang mendukung berjalannya aktivitas di sekeliling kawasan embung.

Ruang Publik

Ruang publik atau *public space* berasal dari kata '*public*' dan '*space*'. *Public* berarti sekelompok individu yang tak terbatas siapa saja, *public* dapat berarti siapapun individu ataupun kelompok tanpa adanya kriteria tertentu. *Space* mengacu kepada suatu area ataupun tempat yang akan berfungsi sebagai wadah suatu aktivitas pengguna. Ruang publik

dapat diartikan sebagai suatu tempat ataupun ruang yang dapat diakses oleh masyarakat umum dan dapat digunakan untuk melakukan aktivitas maupun kepentingan bersama pengguna (Mulyandari et al., 2015). (Carr et al., 1992) dalam (Hantono et al., 2018) menyatakan bahwa ruang publik dapat berarti sebagai suatu ruang terbuka yang terletak di luar bangunan. Suatu ruang publik harus bersifat inklusif dan dapat diakses oleh semua orang. Ruang publik dapat juga berarti sebagai ruang yang ditujukan untuk keperluan bersama sehingga akan memunculkan kemungkinan terjadinya berbagai aktivitas pada ruang tersebut (Nu'man et al., 2019)

Aktivitas di Ruang Publik

Pengalaman dan suasana dari suatu ruang publik dapat memengaruhi terciptanya berbagai aktivitas yang berbeda. Komponen fisik suatu ruang publik dapat menentukan aktivitas yang akan dilakukan oleh pengguna ruang tersebut (Rapoport, 1980). Menurut (Rapoport, 1980), aktivitas dapat di analisis berdasarkan 4 komponen berikut :

1. Aktivitas yang sebenarnya seperti makan, belanja, minum, jalan.
2. Aktivitas secara spesifik, misal belanja di bazaar, minum di bar, berjalan di jalan, duduk di lantai, makan dengan orang lain.
3. Aktivitas tambahan yang masih berkaitan seperti belanja sambil gosip, berpacaran sambil jalan-jalan.
4. Aspek simbiolis dari aktivitas, misal belanja untuk menunjukkan kekayaan, memasak sebagai ritual, dan sebagai cara membangun identitas sosial

Menurut (Gehl, 2011) aktivitas luar ruangan pada ruang publik dapat dibagi menjadi 3 kategori yang berbeda tergantung dengan kebutuhan terhadap fisik lingkungannya.

1. *Necessary activities*, kegiatan sehari-hari yang dilakukan tanpa memperhatikan lingkungan fisik sekitarnya. Kegiatan ini bersifat wajib untuk dilakukan baik itu kegiatan dalam skala besar ataupun kecil seperti bekerja ataupun menunggu seseorang.
2. *Optional activities*, kegiatan yang dilakukan jika adanya sebuah keinginan, tempat, dan situasi yang memungkinkan untuk terjadi. Kegiatan yang masuk dalam kategori ini seperti jalan-jalan maupun rekreasi
3. *Social activities*, kegiatan yang bergantung pada kehadiran orang lain dalam suatu ruang publik. Kegiatan tersebut dapat berupa anak-anak bermain, mengobrol, dan berbagai aktivitas komunal.

Rekreasi

Rekreasi berarti suatu aktivitas ataupun kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang yang dapat memberikan efek ketenangan dan kedamaian dalam hidup (Siby & Kasingku, 2024). Rekreasi juga dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang dapat membuat tubuh dan pikiran menjadi segar kembali. Rekreasi bertujuan untuk meningkatkan kualitas kesejahteraan hidup manusia sehingga hidup menjadi lebih senang dan puas (Faisal et al., 2017). Rekreasi berupa kegiatan pasif maupun aktif yang dilakukan pada waktu luang sesuai dengan keinginan individu untuk mendapatkan kepuasan mental dan fisik (Aran, 2021). Kegiatan rekreasi dapat berupa berbagai hal mulai dari pariwisata, olahraga, hiburan, permainan, ataupun sekadar melakukan hobi (Syarif, 2019).

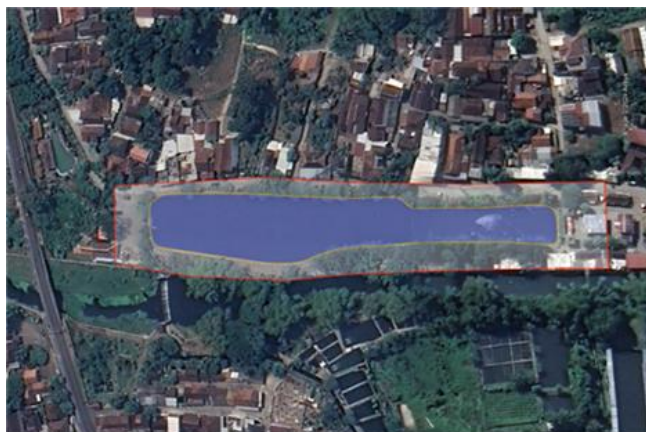
Daya Tarik Pengunjung

Daya tarik merupakan suatu hal yang memiliki keunikan, keindahan, maupun keanekaragaman yang dapat menarik minat suatu individu maupun kelompok untuk melakukan atau mengunjungi suatu hal maupun tempat. Fasilitas dan akses pada suatu lokasi menjadi motivasi suatu individu maupun kelompok untuk mengunjungi lokasi tersebut (Darojat et al., 2021). Pandangan pengunjung terhadap kualitas dari suatu lokasi dipengaruhi oleh pengalaman mereka selama mengunjungi lokasi tersebut dan hal tersebut memengaruhi kepuasan mereka terhadap lokasi tersebut (Darojat et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Kawasan Embung Potorono yang terletak di Desa Salakan, Potorono, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Batasan wilayah penelitian berada di kawasan sekeliling Embung Potorono, sedangkan batasan waktu penelitian adalah saat akhir pekan. Observasi penelitian ini dilakukan di jalur pedestrian serta area sekeliling Embung Potorono pada hari Sabtu dan Minggu saat pagi dan sore. Penelitian dilakukan pada waktu tersebut karena pada waktu tersebut banyak pengunjung yang datang pada lokasi penelitian.



Gambar 2 Kawasan Embung Potorono
Sumber : Google Earth, 2024

Variabel Penelitian

Berdasarkan diagram *Project for Public Space* (PPS) (Madden, 2011) variabel yang digunakan dalam penelitian ini memfokuskan pada aspek kegunaan & aktivitas (*uses & activity*). Aspek ini berarti bagaimana suatu tempat dapat mendukung terjadinya berbagai aktivitas pengunjung karena tempat tersebut memiliki daya tarik dan fungsi yang bermanfaat yang dapat membuat pengunjung ingin datang kembali ke tempat tersebut.

Tabel 1 Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Parameter
Aktivitas	Rekreasi	Jenis Kegiatan Frekuensi
	Olahraga	Jenis Kegiatan Frekuensi
	Ekonomi	Jenis Kegiatan Frekuensi
Fungsionalitas	Jenis Ruang	Fungsi Ruang Fasilitas Ruang

Sumber : Penulis, 2024

Jenis Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif lebih menekankan pandangan terhadap subjek, proses, dan makna dari penelitian tersebut (Arikunto, 2013). Metode ini menggunakan landasan teori sebagai acuan dan pendukung agar sesuai dengan fakta-fakta di lapangan. Data dikumpulkan melalui berbagai sumber. Berikut beberapa cara teknik pengumpulan data yang dilakukan:

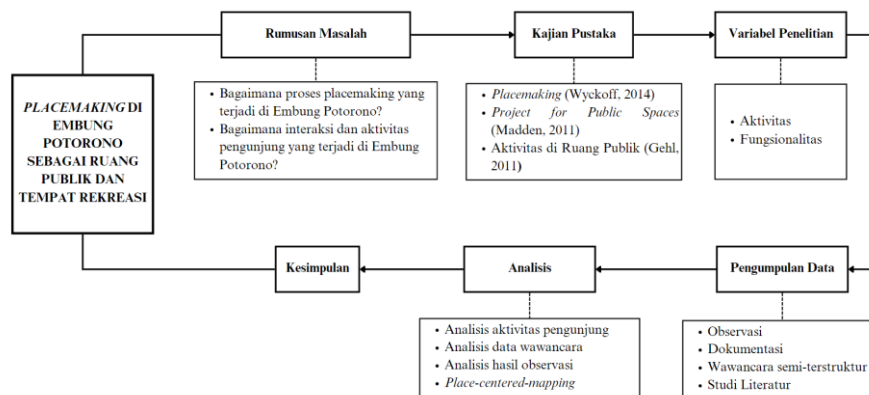
1. Data Primer

Data primer merupakan teknik pengumpulan data yang dikumpulkan langsung dari lapangan melalui beberapa cara. Dalam penelitian ini data primer berupa hasil dari wawancara semi-terstruktur, observasi langsung, dan dokumentasi di lokasi penelitian.

- a. Wawancara
Dilakukan wawancara semi-terstruktur kepada pengunjung Embung Potorono yang berkunjung pada hari Sabtu dan Minggu pukul 07.00-08.00 dan 16.00-17.00. Kriteria pengunjung merupakan pengunjung dengan berbagai rentang usia mulai dari anak-anak hingga lansia. Beberapa pertanyaan wawancara yang diajukan kepada responden antara lain :
 - Apa saja aktivitas yang dilakukan di Embung Potorono?
 - Kapan biasanya mengunjungi Embung Potorono? Dan seberapa sering?
 - Apa area yang dituju saat mengunjungi Embung Potorono?
 - Mengapa mengunjungi Embung Potorono?
 - b. Observasi
Observasi secara langsung dilakukan pada bulan September 2024 hingga Desember 2024 pada Embung Potorono dan area sekelilingnya.
 - c. Dokumentasi
Dokumentasi yang diambil berupa berbagai aktivitas pengunjung, fasilitas, serta area-area pada Embung Potorono.
2. Data Sekunder
Data sekunder berasal dari studi literatur yang telah dilakukan melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, serta makalah.

Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode *behavioral mapping* dengan teknik *place-centered-mapping*. *Place-centered-mapping* merupakan teknik yang digunakan untuk mengetahui serta memahami bagaimana individu ataupun sekelompok orang memanfaatkan, menggunakan, ataupun mengakomodasi perilakunya dalam konteks waktu dan tempat tertentu (Sommer & Sommer, 1986).



Gambar 3 Diagram Alur Penelitian

Sumber : Penulis, 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kawasan Embung Potorono

Lokasi penelitian berada pada Kawasan Embung Potorono yang terletak di Desa Salakan, Potorono, Banguntapan Bantul. Embung Potorono merupakan sebuah embung yang juga dimanfaatkan sebagai ruang terbuka publik sekaligus tempat rekreasi. Embung Potorono dapat diakses oleh masyarakat umum tanpa perlu membayar tiket masuk. Pengunjung hanya diwajibkan untuk membayar karcis parkir sebagai syarat masuk area Embung Potorono. Akses menuju Embung Potorono dapat melalui dua jalur dari arah utara melalui Jalan Ngipik ataupun dari arah selatan melalui Jalan Salakan. Akses menuju Embung Potorono dapat dilalui oleh berbagai kendaraan mulai dari sepeda motor, mobil, hingga minibus.



Gambar 4 Embung Potorono
 Sumber : Penulis, 2024

Hasil Wawancara Pengunjung Embung Potorono

Wawancara dilakukan kepada 7 orang responden yang merupakan pengunjung Embung Potorono pada hari Sabtu dan Minggu. Responden wawancara terdiri dari berbagai usia mulai dari anak-anak hingga lansia.

Tabel 2 Data Wawancara Pengunjung Embung Potorono

Nama	Usia	Aktivitas Pengunjung	Waktu Kunjungan	Area yang Digunakan	Alasan Kunjungan
Arifin	51	Berjualan	Pagi dan sore setiap <i>weekend</i> . Saat <i>weekdays</i> setiap sore	Area PKL	Karena ramai pengunjung
Kiki	29	Jalan-jalan <i>Jogging</i> Duduk-duduk	Satu kali seminggu saat <i>weekend</i>	Jalur pedestrian sekeliling embung	Dekat dari rumah, tempat enak untuk <i>jogging</i>
Rafka	6	Memberi makan ikan Main bebek air Bermain ayunan dan perosotan	Baru pertama kali mengunjungi Embung dan berkunjung saat sore hari	Wahana bebek air Ruang bermain anak	Karya Wisata
Santi	38	Jalan-jalan Mengobrol Duduk-duduk Menemani anak bermain	Tidak tentu dalam seminggu, lebih sering saat sore hari	Area permainan Jalur pedestrian Taman	Terdapat fasilitas bermain yang memadai, dekat dari rumah
Ima	63	Jalan-jalan Kuliner Duduk-duduk	Setiap sore hari saat hari libur	Jalur pedestrian Area PKL Kursi, gazebo	Ingin santai-santai sambil melihat embung
Intan	35	Senam Jalan-jalan Kuliner	Satu kali seminggu, setiap hari Sabtu dan Minggu pagi	Jalur pedestrian Taman Area depan panggung hiburan	Ada kegiatan senam rutin setiap Sabtu dan Minggu pagi
Titi	33	Cek fisik <i>landscape</i> Jalan-jalan Kuliner Memberi makan merpati dan ikan	Baru pertama kali mengunjungi embung dan berkunjung saat sore hari	Taman Jalur pedestrian Area PKL	Keperluan tugas sekaligus rekreasi

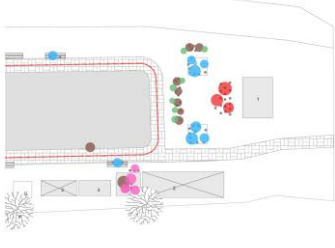
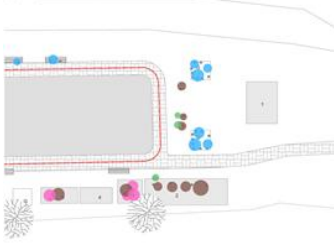
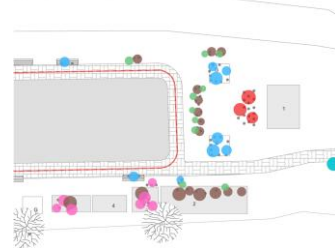
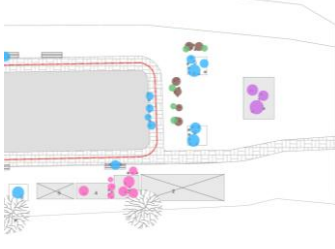
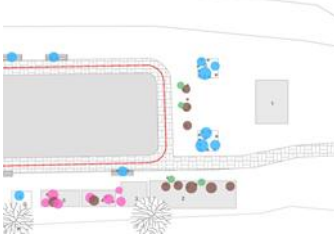
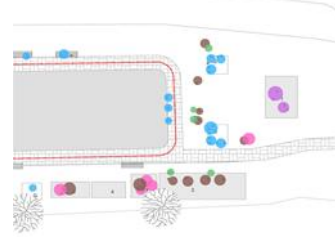
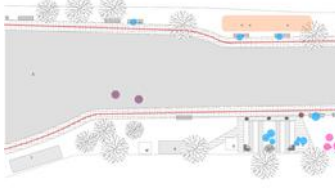

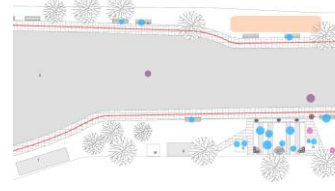
Sumber : Penulis, 2024

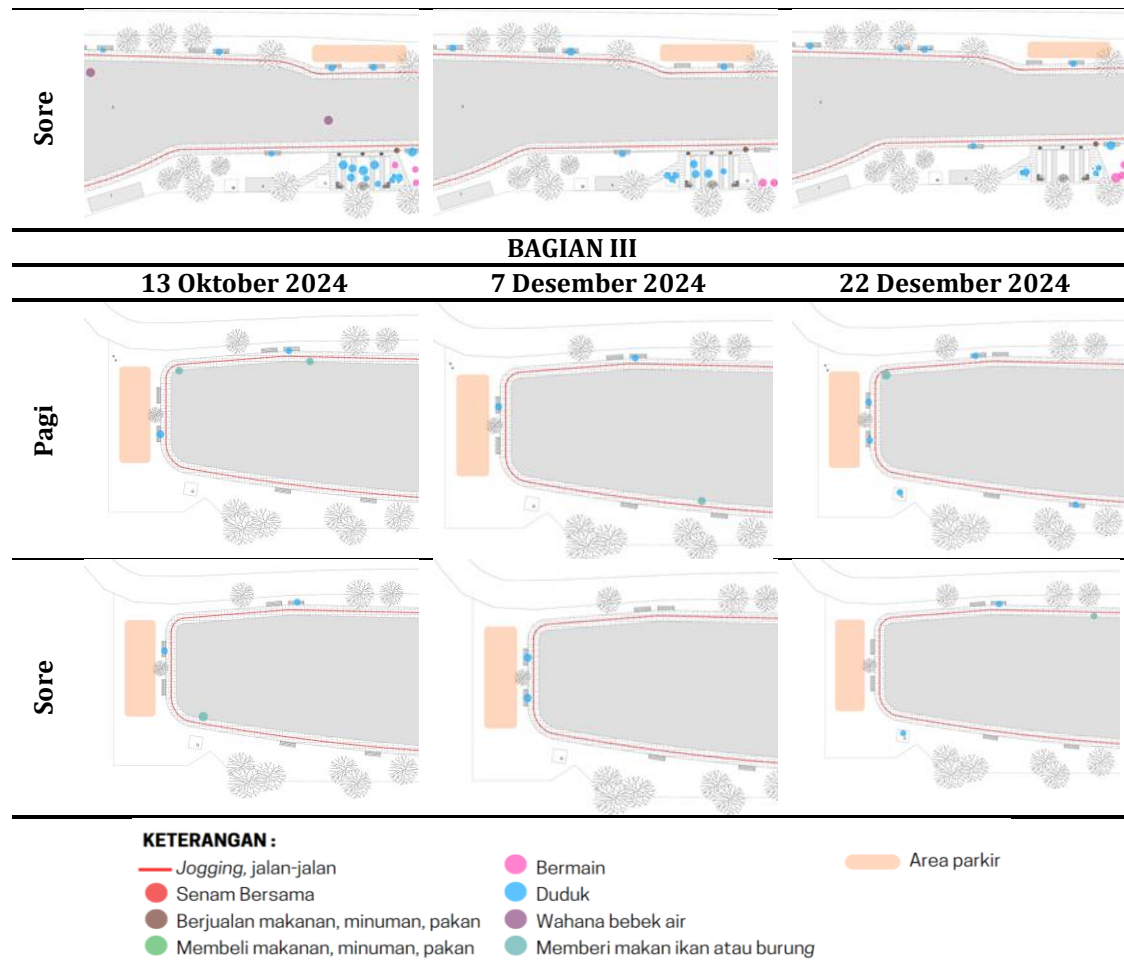
Berdasarkan data wawancara yang didapatkan, terlihat ragam aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung. Beberapa pengunjung melakukan kegiatan olahraga seperti senam serta jalan-jalan dan *jogging* di jalur pedestrian sekeliling embung. Selain itu, juga terdapat aktivitas ekonomi dan rekreasi yang dilakukan oleh pengunjung. Aktivitas ekonomi yang dilakukan seputar kuliner maupun dalam hal jual beli wahana rekreasi, sedangkan aktivitas rekreasi berupa bermain dan mencoba fasilitas rekreasi Embung Potorono seperti wahana bebek air, fasilitas bermain, serta memberi makan burung dan ikan. Alasan responden mengunjungi Embung Potorono antara lain karena ingin berekreasi, berolahraga maupun karena jaraknya yang dekat dari rumah.

Place-centered-mapping

Pada pemetaan aktivitas pengunjung Embung Potorono berikut, kawasan Embung Potorono dibagi menjadi 3 untuk memudahkan pemetaan. Bagian pertama merupakan sisi selatan yang terdapat area panggung hiburan, area PKL, dan area bermain anak. Bagian kedua merupakan sisi tengah yang terdapat area ruang bermain ramah anak dan Taman Potorono. Sedangkan pada bagian ketiga di sisi utara terdapat sebuah gazebo dan beberapa kursi serta area parkir utama, tidak ada area spesifik bagi pengunjung untuk melakukan kegiatan. Data pemetaan ini diambil pada hari Sabtu dan Minggu di waktu pagi (07.00-08.00) dan sore (16.00-17.00).

Tabel 3 Place-centered-mapping di Embung Potorono

BAGIAN I			
	13 Oktober 2024	7 Desember 2024	22 Desember 2024
Pagi			
Sore			
BAGIAN II			
	13 Oktober 2024	7 Desember 2024	22 Desember 2024
Pagi			



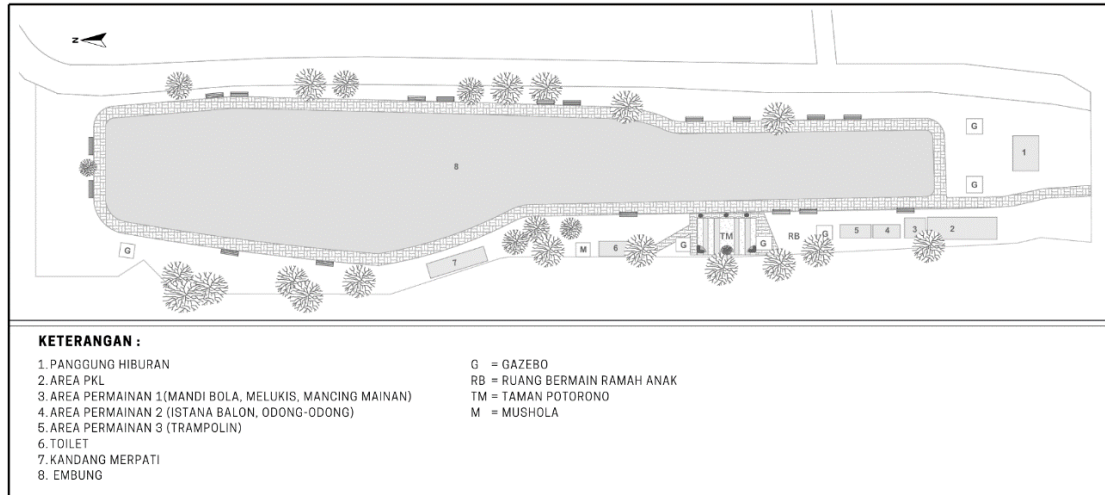
Sumber : Penulis, 2024

Berdasarkan pemetaan dapat dilihat bahwa persebaran ataupun pola aktivitas dari pengunjung Embung Potorono tidak jauh berbeda antara pagi hari dan sore hari. Perbedaan yang dapat dilihat berupa perubahan fungsi pada area panggung hiburan, saat pagi hari area depan panggung hiburan digunakan untuk kegiatan olahraga berupa senam bersama, sedangkan pada saat sore hari digunakan sebagai tempat hiburan berupa hiburan penampilan penyanyi. Selain itu, perbedaan lainnya terlihat pada penggunaan Taman Potorono, pada saat sore hari area tersebut lebih ramai dibandingkan saat pagi hari. Hal tersebut didasari oleh lebih banyaknya pengunjung yang merupakan orang tua yang menemani anak mereka bermain. Jalur pedestrian selalu digunakan baik pagi ataupun sore hari oleh pengunjung untuk melakukan aktivitas berupa *jogging* ataupun jalan-jalan. Tempat bermain anak juga selalu dikunjungi oleh anak-anak yang ingin bermain baik di pagi ataupun sore hari. Sementara dalam hal aktivitas ekonomi, beberapa pedagang tidak berjualan pada sore hari, namun hanya pada pagi hari.

Dalam pemetaan tersebut juga dapat terlihat tidak meratanya persebaran aktivitas pengunjung. Pengunjung paling banyak melakukan aktivitasnya pada bagian I atau sisi selatan embung, kemudian pada bagian II juga cukup ramai pada area ruang bermain dan taman. Sedangkan pada bagian III atau sisi utara embung cenderung sepi aktivitas pengunjung. Aktivitas yang terdapat pada bagian III hanya dilalui oleh pengunjung yang jalan-jalan ataupun *jogging*. Terdapat pula aktivitas pengunjung duduk-duduk ataupun memberi makan ikan. Namun kedua aktivitas tersebut memiliki frekuensi yang lebih rendah jika dibandingkan dengan aktivitas pengunjung pada bagian I ataupun bagian II. Hal tersebut disebabkan oleh tidak adanya area spesifik bagi pengunjung untuk melakukan

suatu aktivitas. Pada bagian tersebut hanya terdapat sebuah gazebo dan juga beberapa kursi sehingga pengunjung cenderung melewati bagian tersebut hanya saat jalan-jalan ataupun *jogging*. Sedangkan pada bagian I pada saat puncak keramaian banyak orang-orang yang duduk-duduk di tepi pedestrian sehingga hal tersebut dapat mengganggu mobilitas pengunjung yang sedang melakukan kegiatan jalan-jalan ataupun *jogging*.

Pembagian Area Embung Potorono



Gambar 5 Siteplan Embung Potorono

Sumber : Penulis, 2024

Kawasan Embung Potorono sendiri merupakan embung yang dibangun oleh Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta yang kemudian dihibahkan kepada Desa Potorono. Embung Potorono ini mulai dibangun pada tahun 2017. Kemudian pemerintah desa bekerjasama dengan warga untuk mengembangkan Embung Potorono menjadi ruang publik serta tempat rekreasi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, kawasan Embung Potorono sendiri terdiri atas beberapa area yang sering digunakan oleh pengunjung. Beberapa area tersebut dapat dikategorikan menjadi area panggung hiburan, area PKL, area permainan, ruang bermain ramah anak, Taman Potorono, serta jalur pedestrian.



Gambar 6 Panggung Hiburan

Sumber : Penulis, 2024



Gambar 7 Area PKL

Sumber : Penulis, 2024

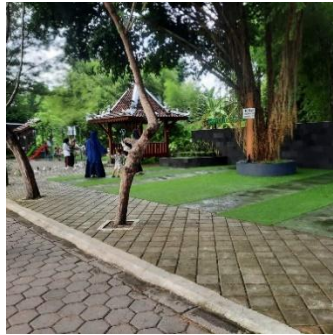


Gambar 8 Area Permainan

Sumber : Penulis, 2024



Gambar 9 Ruang Bermain
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 10 Taman
Potorono
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 11 Jalur
Pedestrian
Sumber : Penulis, 2024

Ragam Aktivitas Pengunjung Embung Potorono

Pengunjung yang datang ke Embung Potorono berasal dari berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak hingga lansia. Aktivitas yang dilakukan oleh setiap pengunjung pun berbeda-beda. Berdasarkan teori oleh (Gehl, 2011), aktivitas luar ruangan pada ruang publik dapat dibagi menjadi 3 kategori sebagai berikut:

1. *Necessary activities*, aktivitas yang bersifat wajib yang terdapat pada Embung Potorono antara lain aktivitas bekerja yang dilakukan pedagang, pengelola embung, dan juga tukang parkir.
2. *Optional activities*, terdiri atas aktivitas seperti pengunjung yang datang untuk berekreasi maupun jalan-jalan bersantai di embung.
3. *Social activities*, pada lokasi penelitian aktivitas ini dapat terlihat pada anak-anak yang bermain bersama serta orang-orang yang saling mengobrol satu-sama lain.

Aktivitas pengunjung Embung Potorono jika dilihat dari jenis kegiatannya dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Aktivitas Rekreasi

Embung Potorono sendiri tidak hanya berfungsi sebagai tempat penampungan air namun warga sekitar juga mengembangkan dan memanfaatkan Embung Potorono sebagai tempat rekreasi. Terdapat berbagai fasilitas rekreasi yang dapat dinikmati oleh pengunjung Embung Potorono. Fasilitas yang disediakan tersebut antara lain wahana bebek air, perahu, dan berbagai fasilitas bermain anak. Selain itu pengunjung juga dapat berekreasi memberi makan ikan serta burung merpati yang dipelihara oleh Embung Potorono.



Gambar 12 Wahana Air
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 13 Aktivitas
Bermain Anak
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 14 Memberi
Makan Merpati
Sumber : Penulis, 2024

2. Aktivitas Olahraga

Pengunjung yang datang ke Embung Potorono juga biasanya melakukan berbagai kegiatan olahraga. Kegiatan olahraga yang dilakukan oleh para pengunjung tersebut antarlain jalan-jalan, *jogging*, dan senam bersama. Pengunjung biasanya berjalan-jalan dan *jogging* pada jalur pedestrian di sekeliling Embung Potorono. Kemudian kegiatan senam bersama rutin dilakukan setiap akhir pekan saat pagi hari. Pengunjung yang melakukan kegiatan olahraga ini bervariasi mulai dari anak-anak hingga lansia.



Gambar 15 Jogging
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 16 Jalan-jalan
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 17 Senam Bersama
Sumber : Penulis, 2024

3. Aktivitas Ekonomi

Terdapat aktivitas ekonomi berupa jual-beli di Embung Potorono. Aktivitas jual-beli yang terjadi terdiri atas jual-beli makanan dan minuman maupun jual-beli pakan burung dan ikan. Selain jual-beli, juga terdapat aktivitas ekonomi berupa sewa wahana rekreasi. Beberapa wahana rekreasi di Embung Potorono tidak gratis namun membayar. Wahana yang membayar tersebut antara lain wahan bebek air, perahu, serta beberapa fasilitas bermain anak. Fasilitas bermain anak yang membayar tersebut mulai dari mandi bola, melukis, istana balon, odong-odong, dan juga trampolin.



Gambar 18 Aktivitas jual-beli oleh PKL
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 19 Aktivitas Sewa Wahana Rekreasi
Sumber : Penulis, 2024

Fungsionalitas Kawasan Embung Potorono

Berbagai aktivitas pengunjung Embung Potorono tersebut tercipta karena adanya ruang ataupun area serta fasilitas-fasilitas yang mendukung aktivitas pengunjung. Sejak Embung Potorono dibangun pada tahun 2017, hingga tahun ini Embung Potorono masih

dikembangkan untuk mendukung fungsi sebagai ruang publik dan juga tempat rekreasi. Selama masa penelitian pada September 2024 hingga Desember 2024 terlihat penambahan fasilitas di Embung Potorono. Pada bulan September 2024 terdapat proyek pembangunan area khusus PKL pada selatan embung yang telah selesai pada bulan Desember 2024. Kemudian juga terdapat penambahan fasilitas bermain berupa trampolin yang sebelumnya belum ada. Selain itu, menurut informasi dari salah satu responden pada tahun 2024 juga terdapat proyek pembangunan area Taman Potorono yang merupakan salah satu titik yang banyak digunakan pengunjung Embung Potorono untuk beraktivitas.

Tabel 4 Fasilitas dan fungsi pada area Embung Potorono

Area	Fungsi	Fasilitas
Area Hiburan	Panggung Tempat berlangsungnya kegiatan hiburan Tempat acara senam pagi Kegiatan ataupun acara desa	Panggung Halaman yang luas
Area PKL	Wadah bagi para pedagang untuk berjualan Tempat jual-beli	Tempat berjualan yang tertutup atap
Area Permainan	Tempat bermain berbayar	Mandi bola Melukis Mancing mainan Odong-odong Istana balon Trampolin
Ruang Ramah Anak	Bermain Tempat bermain gratis	Perosotan dan ayunan Halaman
Taman Potorono	Ruang Publik	Gazebo Peneduh Rumput sintetis <i>Paving block</i>
Area Embung	Sekeliling Ruang Publik Tempat untuk jalan-jalan	Jalur pedestrian Gazebo Kursi

Sumber : Penulis, 2024

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa setiap area di Embung Potorono dilengkapi dengan fasilitas masing-masing. Setiap fasilitas tersebut mendukung fungsi ruang ataupun area pada kawasan Embung Potorono. Setiap area memiliki fungsi yang berbeda-beda mulai dari sebagai tempat hiburan, tempat bermain, tempat jual-beli, ruang publik, maupun sebagai tempat melakukan kegiatan olahraga. Perbedaan fungsi tersebut menciptakan keberagaman aktivitas pengunjung Embung Potorono.

KESIMPULAN DAN SARAN

Embung Potorono yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dan ruang publik memiliki beberapa aspek yang mendukung terjadinya *placemaking*. Kawasan embung yang sebelumnya hanya digunakan sebagai tempat konservasi air mulai dikembangkan menjadi ruang publik dan juga tempat rekreasi. Dari awal penelitian hingga akhir penelitian dapat dilihat bagaimana proses terciptanya *placemaking* di Embung Potorono. Sesuai dengan *point uses & activity* dalam *Project for Public Space* (PPS) oleh (Madden, 2011), pada kawasan Embung Potorono ini terdapat berbagai area yang beragam yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk melakukan aktivitas mereka. Setiap area tersebut memiliki fungsi dan fasilitasnya masing-masing. Proses *placemaking* yang terjadi di kawasan Embung Potorono

didasari oleh adanya berbagai fasilitas tersebut yang mendukung berbagai aktivitas pengunjung Embung Potorono mulai dari aktivitas ekonomi, rekreasi, maupun olahraga.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa permasalahan pada Embung Potorono berupa tidak meratanya persebaran aktivitas pengunjung. Pada saat puncak keramaian pengunjung cenderung beraktivitas di sisi selatan embung, sedangkan pada sisi utara embung hampir tidak ada aktivitas selain orang jalan-jalan ataupun *jogging* yang melewati area tersebut. Sedangkan pada sisi selatan cenderung ramai karena juga terdapat area PKL, dimana banyak orang membeli makanan di tempat tersebut. Selain itu, pada sisi utara embung juga cenderung lebih panas dan terik karena minimnya peneduh dibandingkan area lain pada kawasan embung. Oleh karena itu, diberikan rekomendasi berupa adanya penataan ulang serta pengembangan area embung yang masih sepi ataupun kurang adanya aktivitas, sisi utara embung, sebagai alternatif tempat berjualan sehingga persebaran aktivitas pengunjung lebih merata serta mobilitas pengunjung pada area yang ramai, sisi selatan embung, tidak terganggu dan pengunjung dapat merasa lebih nyaman. Diharapkan pada penelitian selanjutnya juga terdapat kajian mengenai aspek yang memengaruhi kenyamanan pengunjung terhadap persebaran aktivitas pengunjung Embung Potorono.

DAFTAR PUSTAKA

- Aran, K. A. (2021). Model Pembelajaran Olahraga Rekreasi. 4(1), 39–44.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Beattie, Nick. (1985). *Place and Placemaking*. Melbourne : Faculty of Architecture and Building RMIT University.
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Space*. Cambridge University Press.
- Darojat, I., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2021). Analisis Pengaruh Daya Tarik Wisata dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Berkunjung Ulang Dengan Kepuasan Pengunjung Sebagai Variabel Intervening (Studi pada Citra Raya Water World). In *Dynamic Management Journal* (Vol. 5, Issue 1).
- Dovey, K. (1985). *Place and Placemaking*. Association for People and Physical Environment Research.
- Faisal, A., Rahman, A., & Kristiyanto, S. (2017). Motif, Motivasi, dan Manfaat Aktivitas Pendakian Gunung Sebagai Olahraga Rekreasi Masyarakat. In Agus, Sugiyanto (Vol. 143, Issue 2).
- Gehl, J. (2011). *Life Between Buildings*. ISLAND PRESS.
- Hantono, D., Sidabutar, Y. F., & Irma Maulina Hanafiah, U. (2018). KAJIAN RUANG PUBLIK KOTA ANTARA AKTIVITAS DAN KETERBATASAN. In *Langkau Betang* (Vol. 5, Issue 2).
- Kodoatie, R. J., & Sjarief, R. (2010). *Tata Ruang Air*. Penerbit ANDI.
- Lintelo, te D. J. H., & Hemmersam, P. (2024). Displaceability, placemaking and urban wellbeing. *Wellbeing, Space and Society*.
<https://doi.org/10.1016/j.wss.2024.100229>
- Madden, K. (2011). *Placemaking in Urban Design*. In *Companion to Urban Design*. Routledge.
- Mulyandari, H., Muhammad, D., Bhayusukma, Y., & Utara, J. R. (2015). Prospek Public Space Pada Kampung Susun Sebagai Ruang Interaksi Sosial, Ekonomi, dan Pengembangan Ilmu di Area Bantaran Sungai.

- Nu'man, M., Ghifari, A., & Firdausan, S. Z. (2019). Perilaku Masyarakat Pada Ruang Terbuka Publik di Kampung Kebangsaan Surabaya. In 80 | SINEKTIKA Jurnal Arsitektur (Vol. 16). <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>
- Rapoport, Amos. (1980). *Human aspects of urban form: towards a man-environment approach to urban form and design*. Pergamon Press.
- Siby, R., & Kasingku, D. (2024). Pengaruh Rekreasi sebagai Sarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kesehatan Mental Siswa. 10(2), 416-424. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.7851>
- Sommer, R., & Sommer, B. B. (1986). *A Practical Guide to Behavioral Research: Tools and Techniques*. Oxford University Pres.
- Syafriny, R., Linda Tondobala, I., Waani, J., & Warouw, F. (2013). Media Matrasain Placemaking di Ruang Publik Tepi Laut Kota Manado.
- Syarif, A. (2019). Minat Masyarakat Berolahraga Rekreasi di Kegiatan Car Free Day di Kota Palangka Raya.
- Wardhani, W. C., Hartanti, N. B., & Utomo, H. (2023). Elemen Creative Placemaking Pada Perancangan Ruang Publik Untuk Memperkuat Karakter Tempat Pusat Seni Budaya. 8(1), 85-98. <https://doi.org/10.25105/pdk.v8i1.14489>
- Wyckoff, M. A. (2014). DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types. www.miplace.org.